MAX PAYNE™ 2
THE FALL OF MAX PAYNE

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

МИНИМАЛЬНЫЕ (ДЛЯ МИНИМАЛЬНОЙ ДЕТАЛИЗАЦИИ ГРАФИКИ):
процессор Pentium III/Athlon 1 ГГц, Celeron или Duron 1,2 ГГц;графическая плата AGP с памятью 32 Мб, совместимая с DirectX 9, с аппаратной поддержкой T&L (transform & lighting);256 Мб ОЗУ.

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ (ДЛЯ СРЕДНЕЙ ДЕТАЛИЗАЦИИ ГРАФИКИ):
процессор Athlon 1,4 ГГц, Pentium 4, Celeron или Duron 1,7 ГГц;графическая плата AGP с памятью 64 Мб, совместимая с DirectX 9, с аппаратной поддержкой T&L (transform & lighting);512 Мб ОЗУ.

ОБЩИЕ ТРЕБОВАНИЯ:
1,7 Гб свободного места на диске;
операционная система Microsoft Windows 98/ME/2000/XP;мышь и клавиатура.



ОГЛАВЛЕНИЕ

УСТАНОВКА ИГРЫ 03
ОКНО ПУСКА И НАСТРОЙКИ ПАРАМЕТРОВ 03
МЕНЮ И ИНТЕРФЕЙС 07
НАСТРОЙКИ УПРАВЛЕНИЯ 10
ЛЕНТА КОМИКСОВ 11
ИГРОВОЙ МИР 13
УРОВНИ СЛОЖНОСТИ И ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ РЕЖИМЫ 17
ОБЩИЕ СОВЕТЫ ПО ИГРЕ 19
СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ 21

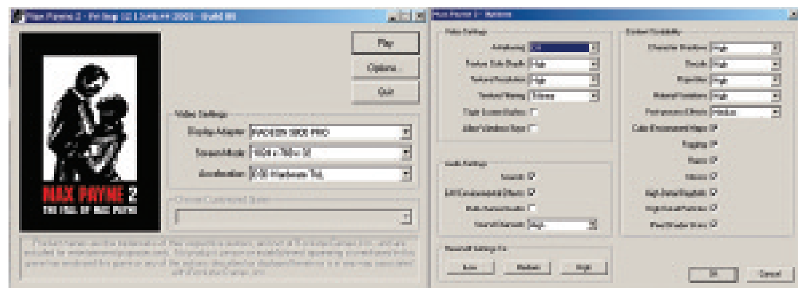
УСТАНОВКА ИГРЫ

Завершите все приложения, вставьте в устройство чтения установочный компакт-диск игры Max Payne 2: The Fall of Max Payne.

Если для устройства чтения компакт-дисков разрешен режим автозапуска, то через несколько секунд на экране появится окно установки игры Max Payne 2. Если режим автозапуска не поддерживается, вам придется запустить программу установки вручную. Для этого дважды щелкните значок “Мой компьютер” на рабочем столе. В открывшемся окне дважды щелкните значок устройства чтения компакт-дисков, а затем щелкните значок файла install.exe и следуйте инструкциям мастера установки.

После завершения установки необходимо вставить в устройство чтения компакт-диск с меткой Play, без которого игра не может быть запущена.

ОКНО ПУСКА И НАСТРОЙКИ ПАРАМЕТРОВ



Перед запуском игры можно настроить в окне пуска адаптер дисплея, режим экрана и ускорение.

В качестве адаптера дисплея выступает графическая 3D-плата, установленная по умолчанию на вашем компьютере. Если в системе установлены два адаптера дисплея, то они оба будут присутствовать в списке.

Screen mode (Режим экрана): В игре поддерживается только цветовая палитра 32 бита. Если возникнут проблемы с производительностью игры, попробуйте поэкспериментировать с разрешением экрана. Для старых графических плат рекомендуется уменьшить разрешение.

Acceleration (Ускорение): Более новые графические платы поддерживают режим аппаратного ускорения, для них рекомендуется использовать именно его: “D3D Hardware T&L.” Для других плат вы сможете выбрать только режим эмуляции программного ускорения: “D3D Software T&L.”

Options (Параметры): В этом окне можно изменить параметры, относящиеся к уровню детализации. В ходе установки игры анализируется производительность компьютера и подбираются наиболее подходящие значения этих параметров. В дальнейшем вы всегда сможете изменить их. Примите во внимание, что при настройке коэффициентов на высокий уровень детализации только компьютеры с высокой производительностью способны показывать видеоряд в нужном темпе.

ПАРАМЕТРЫ ВИДЕО:

Antialiasing (Сглаживание): Использование сглаживания значительно улучшает качество изображения при некотором снижении производительности. Только несколько новейших графических плат поддерживают аппаратное сглаживание.



Texture Colour Depth (Глубина цвета текстур): От этого параметра зависит объем оперативной памяти, который задействуется при обработке текстур. Сжатие текстур используется всегда, когда это возможно. Значение High (максимум) следует устанавливать только при наличии 256 Мб системной памяти и графической платы с памятью 64 Мб.

Texture Resolution (Разрешение текстур): Этот параметр задает графическое разрешение и также влияет на объем оперативной памяти, который задействуется при обработке текстур. Значение High (максимум) следует устанавливать только при наличии 256 Мб системной памяти и графической платы с памятью 64 Мб.

Texture Filtering Mode (Режим фильтрации текстур): Этот параметр позволяет менять режим фильтрации текстур. Такие типы фильтрации, как Trilinear (трилинейная) и Anisotropic (анизотропная), улучшают качество текстур, но понижают производительность. Тип фильтрации влияет на качество фильтрации текстур всех поверхностей и объектов, например для стен и персонажей.

Triple Screen Buffers (Буферизация экрана): Позволяет изменять буферизацию. Рекомендуется двойная буферизация (используется по умолчанию), однако есть возможность включить тройную буферизацию. При этом используется значительно больше видеопамяти, однако в некоторых случаях это обеспечивает дополнительное сглаживание при смене кадров.

Allow Window Keys (Разрешить стандартные сочетания клавиш Windows): Этот параметр позволяет использовать в игре некоторые стандартные сочетания клавиш системы Windows, например ALT+F4 (завершить работу программы) и ALT+ENTER (смена оконного режима).

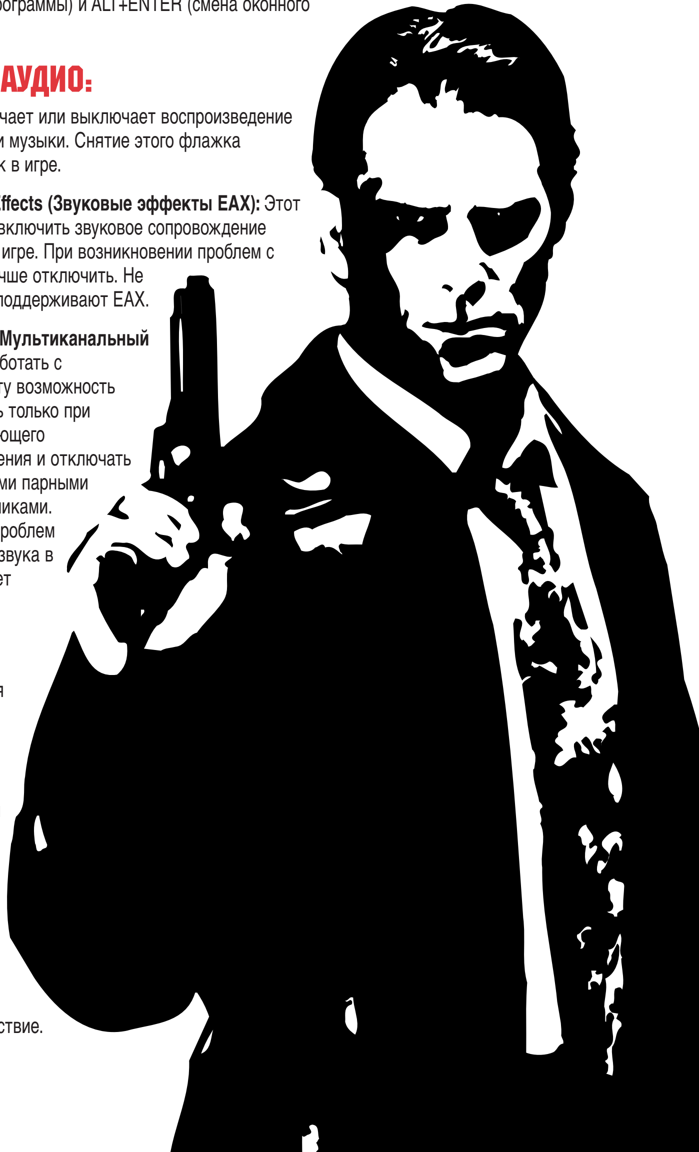
ПАРАМЕТРЫ АУДИО:

Sounds (Звук): Включает или выключает воспроизведение звуковых эффектов и музыки. Снятие этого флажка отключает ВЕСЬ звук в игре.

EAX Environmental Effects (Звуковые эффекты EAX): Этот параметр позволяет включить звуковое сопровождение окружающего мира в игре. При возникновении проблем с работой игры EAX лучше отключить. Не все звуковые платы поддерживают EAX.

Multi-channel Audio (Мультиканальный звук) : Позволяет работать с аудиосистемой 5.1. Эту возможность следует использовать только при наличии соответствующего аппаратного обеспечения и отключать при работе с обычными парными колонками или наушниками. При возникновении проблем с воспроизведением звука в игре параметр следует отключить.

Sound Channels (Звуковые каналы): Параметр служит для настройки на определенное количество звуковых каналов, которые будут использоваться игрой. Значение High соответствует 16 каналам, Low и Medium - 12-ти. Увеличение числа звуковых каналов повышает качество звука, но несколько понижает быстродействие.



СПЕЦЭФФЕКТЫ:

Character Shadows (Тени персонажей): Параметр определяет качество визуализации теней, отбрасываемых персонажами. Выбор более высоких значений этого параметра повышает качество изображения, но несколько понижает быстродействие. Значения High и Medium следует выбирать только при наличии видеоплаты с поддержкой Pixel Shader 1.1.

Decals (Лимит пулевых отверстий): Ограничивает количество следов от пуль, отображаемых одновременно в одном помещении. Введение таких ограничений позволяет сберечь ресурсы оперативной памяти и немного повысить быстродействие.

Projectiles (Лимит на снаряды): Ограничивает количество гильз и пуль, показываемых одновременно в одном помещении. Введение таких ограничений позволяет сберечь ресурсы оперативной памяти и немного повысить быстродействие.

Material Variations (Виды материалов): В основном этот параметр влияет на качество спецэффектов окружающей среды при стрельбе. Чем выше значение этого параметра, тем больше требуется системной и видеопамяти.

Post-process Effects (Эффекты пост-обработки): Влияет на отображение таких эффектов пост-обработки, как Motion Blur и Bullet Time. Значение Off отключает эти спецэффекты, On включает, а High обеспечивает высокое качество наложения этих спецэффектов. Однако не все аппаратное обеспечение позволяет применять этот параметр. Режим Bullet Time требует наличия видеоплаты с поддержкой Pixel Shader 1.1.

Cubic Environment Maps (Кубические карты окружения): Этот параметр отвечает за качество прорисовки отражений на различных поверхностях (пруды, металлические объекты). Активация этого параметра может понижать быстродействие игры, поэтому его рекомендуется применять только при наличии новейшей современной видеоплаты. В случае появления проблем с изображением параметр рекомендуется отключить.

Fogging (Туман): Включает или выключает эффект тумана. Если в ходе игры не возникает никаких сложностей, не рекомендуется выключать этот эффект.

Flares (Блики): Отключение этого параметра повышает быстродействие, но понижает качество изображения. Его следует отключать только при появлении проблем с игрой.

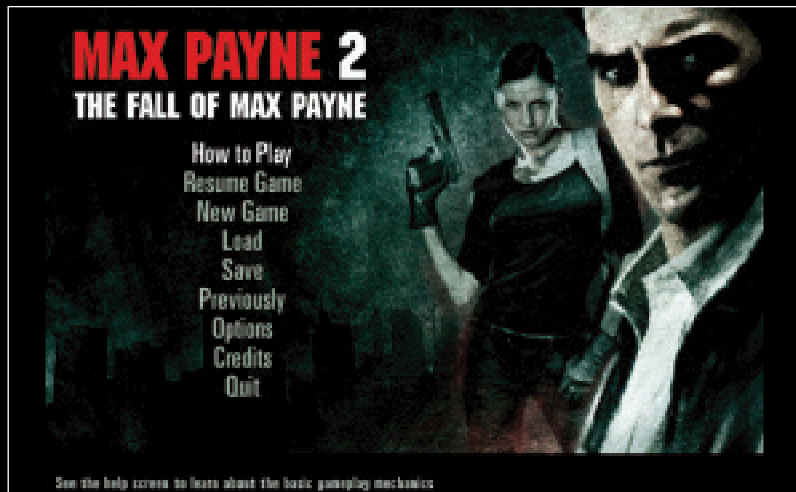
Mirrors (Отражения): Отключение этого параметра в некоторых частях игры значительно повышает быстродействие, но понижает качество изображения. Рекомендуется включать его только при наличии современной видеоплаты.

High Detail Ragdolls (Отображение трупов): Этот параметр отвечает, например, за естественность движения падающего трупа. Отключение его может повысить быстродействие только при работе с устаревшим процессором, поэтому не рекомендуется отключать его - если не возникает реальных проблем с игрой.

High Detail Particles (Детализация частиц): Отключение этого параметра значительно повышает быстродействие, но понижает качество изображения. При работе с устаревшим процессором или видеоплатой отключите этот параметр.

Pixel Shader Skins (Использование Pixel Shader для отображения персонажей): Позволяет улучшить качество освещенности персонажей. Для применения этой возможности необходима видеоплата с поддержкой Pixel Shader 1.4.

МЕНЮ И ИНТЕРФЕЙС



ГЛАВНОЕ МЕНЮ:

How To Play (Элементы управления): На экране появляется список управляющих клавиш, заданных по умолчанию.

Resume Game (Продолжить игру): Возврат к текущей игре.

New Game (Новая игра): Команда позволяет начать новый сеанс игры. При этом необходимо выбрать режим игры. Различные режимы игры (Detective, Hard-Boiled, Dead on Arrival, Dead Man Walking и New York Minute) описаны ниже в этом руководстве.

Команда “Оглавление” становится доступной после того, как вы пройдете игру полностью хотя бы один раз.

Load (Загрузить игру): (Клавиша быстрой загрузки - F9) Команда выводит на экран панель загрузки игры.

Сохранить игру: (Клавиша быстрого сохранения - F5) Команда выводит на экран панель сохранения игры.

Previously (Предыстория): Команда позволяет ознакомиться с событиями, предшествовавшими началу сюжета игры Max Payne 2: The Fall of Max Payne.

Options (Параметры): Команда выводит на экран панель параметров.

Credits (Создатели игры): Команда выводит на экран список создателей игры Max Payne 2.

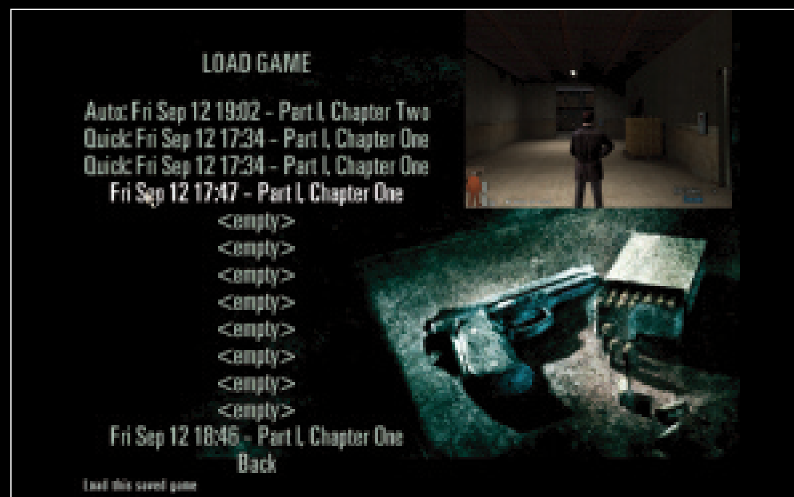
Quit (Выход): Выход из игры.
Чтобы открыть главное меню (в любой момент игры), нажмите клавишу Esc.

ПАНЕЛЬ СОХРАНЕНИЯ ИГРЫ:

Для сохранения игры можно воспользоваться одной из 10 доступных ячеек. Чтобы сохранить игру (сохранение возможно только в процессе игры), откройте главное меню и выберите команду Save Game (“Сохранить игру”). Выделите ячейку и нажмите клавишу Enter (или левую кнопку мыши).

С помощью клавиши быстрого сохранения (F5) можно быстро сохранить игру, не тратя время на открытие меню. Рекомендуется использовать быстрое сохранения как можно чаще. В игре предусмотрены две ячейки для быстрого сохранения. Сохраняемая игра заменяет более старую из двух ранее сохраненных. В начале каждого уровня игра сохраняется автоматически (ячейка Autosave).

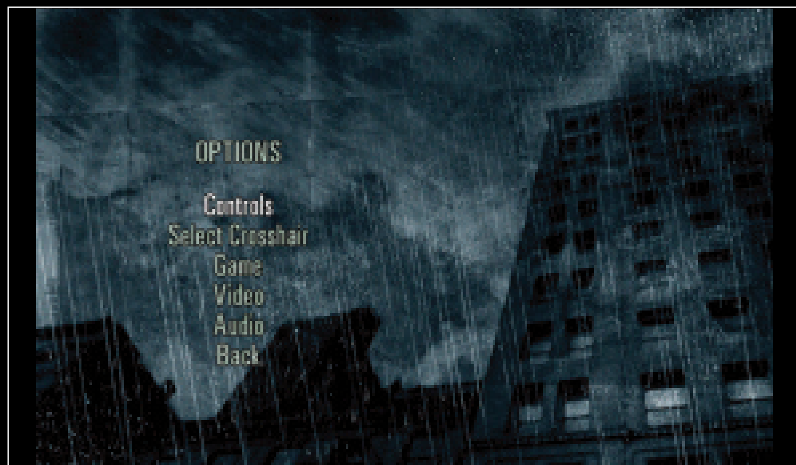
Сохраненные игры хранятся в папке “Мои документы”.



ПАНЕЛЬ ЗАГРУЗКИ ИГРЫ:

Панель загрузки позволяет загрузить одну из сохраненных ранее игр. Если провести указателем мыши по названию сохраненной игры, в верхнем правом углу появится снимок экрана, выполненный в момент сохранения. Выделите игру, которую следует загрузить, и нажмите клавишу Enter (или нажмите левую кнопку мыши).

Подсказка. В начале каждого уровня игра сохраняется автоматически.



ПАНЕЛЬ ПАРАМЕТРОВ:

Controls (Управление): Позволяет переопределить клавиши ведения боя и управления движением. Здесь же можно изменить чувствительность мыши.

Select Crosshair (Сменить тип перекрестья): Позволяет включить или выключить режим отображения перекрестья, наведенного на цель.

Game (Игра): В этом меню можно переопределить следующие параметры.
Enable Auto aiming (Автонаведение): Алгоритм игры по умолчанию настроен на режим, помогающий игроку осуществлять более точное наведение на цель. Если вы чувствуете, что уже поднаторели в ведении боя, можете отключить режим автоматического наведения прицела.
Auto Weapon Change (Автоматическая смена оружия): При включенном режиме смены оружия Макс будет автоматически менять оружие на более совершенное, если он его найдет и поднимет.
Enable Bullet Time Aid (Bullet Time - Режим экономии): Эта возможность помогает экономить время, выделенное для игры в режиме Bullet Time - отключая его тогда, когда он не обязателен. Это сильное подспорье для новичков, но опытные игроки, возможно, захотят управлять режимом Bullet Time вручную.
Enable Sub-titles (Субтитры): Параметр позволяет включить субтитры.

Video (Видео): Панель Video позволяет изменять следующие параметры.
Texture Sharpness (Резкость текстур): Позволяет повысить резкость текстур. Более высокие значения этого параметра могут снизить быстродействие.
Brightness (Яркость): Позволяет настроить яркость дисплея в ходе игры. Желательно еще до запуска игры проверить параметры настройки монитора.
Restore Defaults (Вернуть установки по умолчанию): Возвращает настройкам изображения значения, заданные по умолчанию.

Audio (Аудио): Панель Audio позволяет изменять следующие параметры.
Music Volume (Громкость музыки): Позволяет изменять громкость музыкального сопровождения.
Effects Volume (Громкость звуковых эффектов): Позволяет изменять громкость звуковых эффектов.
Restore Defaults (Вернуть установки по умолчанию): Возвращает настройкам звука значения, заданные по умолчанию.

CONTROLLING THE GAME

The controls in Max Payne are customizable. Default movement and combat controls:

ДЕЙСТВИЕ	ОСНОВНАЯ НАСТРОЙКА	ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ НАСТРОЙКАUP
ВПЕРЕД	W	СТРЕЛКА ВВЕРХ
ВЛЕВО	A	СТРЕЛКА ВЛЕВО
НАЗАД	S	СТРЕЛКА ВНИЗ
ВПРАВО	D	СТРЕЛКА ВПРАВО
УПОР НА КОЛЕНО	C	ПРАВЫЙ ALT
ПРЫГНУТЬ	ПРОБЕЛ	ПРАВЫЙ SHIFT
ИСПОЛЬЗОВАТЬ / ОПТИЧЕСКИЙ ПРИЦЕЛ	E	ENTER
ОБЕЗБОЛИВАЮЩЕЕ	TAB	BACKSPACE
BULLET TIME COMBO (КОМБИНИРОВАНИЕ РЕЖИМОВ BULLET TIME И SHOOTDODGING)	НЕ ЗАДАНО	
ТОЛЬКО РЕЖИМ BULLET TIME	ПРАВАЯ КНОПКА МЫШИ	
РЕЖИМ SHOOTDODGING	КЛАВИШИ ДВИЖЕНИЯ + SHIFT	КЛАВИШИ ДВИЖЕНИЯ + ПРАВЫЙ CTRL
ПРИОСТАНОВИТЬ ИГРУ	P	PAUSE
СТРЕЛЯТЬ	ЛЕВАЯ КНОПКА МЫШИ	
ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ АТАКА	F	СРЕДНЯЯ КНОПКА МЫШИ
ПЕРЕЗАРЯДИТЬ	R	0
СЛЕДУЮЩЕЕ ОРУЖИЕ	КОЛЕСО МЫШИ НАЗАД	[
ПРЕДЫДУЩЕЕ ОРУЖИЕ	КОЛЕСО МЫШИ ВПЕРЕД	]
ЛУЧШЕЕ ОРУЖИЕ	G	
ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ АТАКА	1	
ПИСТОЛЕТЫ	2	
ДРОБОВИКИ	3	
ПИСТОЛЕТЫ-ПУЛЕМЕТЫ	4	
ШТУРМОВЫЕ ВИНТОВКИ	5	
СНАЙПЕРСКИЕ ВИНТОВКИ	6	

НАСТРОЙКА МЫШИ: Игра позволяет изменить настройки мыши, в том числе задать скорость движения по горизонтали и вертикали, а также инвертировать управление по вертикали.

Приостановка игры (клавиша P):
Чтобы приостановить игру, нажмите клавишу “Пауза” (Pause или P).

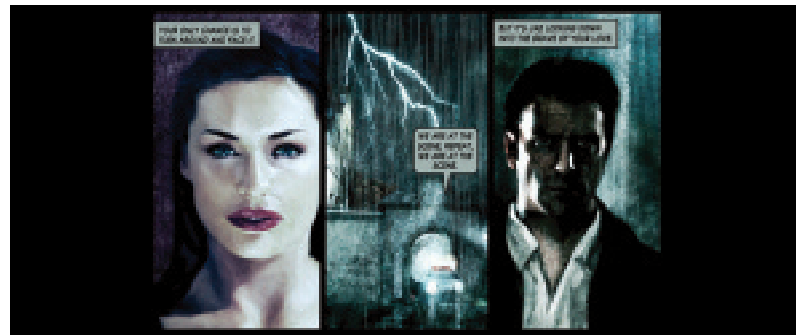
Использование объектов (Клавиша E):
Действие игры Max Payne 2 проходит в интерактивном мире. Максу приходится взаимодействовать с различными предметами. Нажимая клавишу “Использовать” (E), находясь вблизи от некоторого полезного предмета, можно заставить Макса выполнить особое действие. Например, Макс может открывать краны и отпирать шкафчики, отвечать на телефонные звонки, нажимать на кнопки в лифте и т. д. Ваша задача - осмотреть местность и найти, что именно привлекло внимание Макса, а затем нажать клавишу “Использовать”.

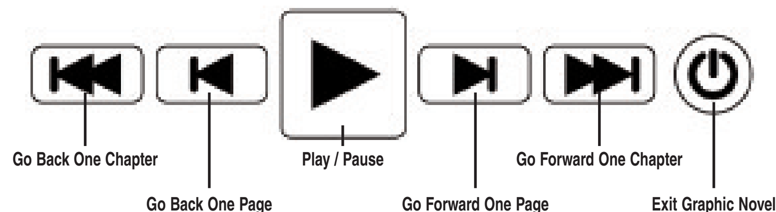
Эта же клавиша используется при разговорах с другими персонажами.

Дополнительная атака (Клавиша F или средняя кнопка мыши):
Эта возможность позволяет использовать огнестрельное оружие в качестве “ударного инструмента” в рукопашной, бросить бутылку с “коктейлем Молотова” или гранату. Чтобы изменить тип дополнительной атаки, щелкните нужный значок в верхней строке списка снаряжения или нажмите клавишу “Выбрать дополнительную атаку” (1).



ЛЕНТА КОМИКСОВ





Лента комиксов - весьма важный элемент игры Max Payne 2: The Fall of Max Payne. Не забывайте поглядывать туда: в комиксах отражены ключевые моменты сюжета, элементы обстановки и прочие важные вещи, которые могут помочь Максу докопаться до истины.

Режим воспроизведения:
Если в ходе игры появятся новые кадры в ленте проигрывания комиксов, то вы сможете автоматически просмотреть их кадр за кадром в режиме воспроизведения. Передохните немного, пока идет интересный ролик. После воспроизведения последнего кадра вы сразу же вернетесь в игру.

Режим обзора:
Нажав во время просмотра ленты комиксов клавишу пробела, можно перейти в режим обзора. При этом отключается режим воспроизведения диалогов и звуковых эффектов и вы можете свободно управлять лентой просмотра комиксов с помощью обычной для DVD-проигрывателя панели.

Кнопки управления позволяют листать кадры ленты комиксов вперед и назад. В любой момент можно вернуться к игре или снова просмотреть ленту комиксов с помощью кнопки воспроизведения.

Режим просмотра (Клавиша F1):
В любое время в ходе игры вы можете нажать клавишу F1 и просмотреть все кадры ленты комиксов вплоть до текущего момента.

ИГРОВОЙ МИР

Обзор оружия:
В распоряжении Макса Пэйна имеется приличных размеров арсенал. Если боеприпасы подходят к концу, любое оружие можно применять в рукопашной схватке. Используйте оружие на сто процентов - только так Макс сможет проникнуть в мафиозные структуры Нью-Йорка и подорвать их изнутри.

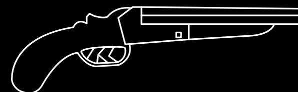
Любое оружие перезаряжается автоматически, когда патроны заканчиваются полностью. Чтобы перезарядить оружие вручную, нажмите клавишу R.

ПАРА ПИСТОЛЕТОВ КАЛИБРА 9 ММ



Скорострельные пистолеты. В ближнем бою - смертельное оружие. 16 пуль в обойме.

ОБРЕЗ



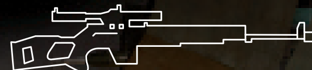
Вообще-то официально эта штука полицией не используется, но для Макса это друг номер один. По удаленной цели из обреза не попадешь, но в ближнем бою он незаменим.

MP5

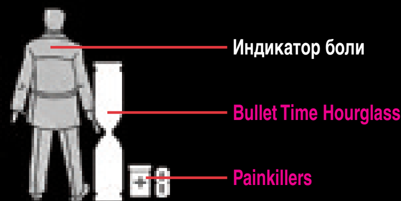


Мощное автоматическое оружие с высокой скорострельностью. Оптический прицел позволяет стрелять и на большие расстояния. Чтобы использовать оптический прицел, нажмите клавишу Use (“Использовать”).

“ДРАГУНОВ”



Снайперская винтовка с оптическим прицелом повышенной точности. Совет. Если противник притаился в засаде, включите режим Bullet Time (замедленный режим), подождите, пока он высунется, - и быстро снимите его из уже наведенной винтовки. Как и в предыдущем случае, для использования прицела нажмите клавишу Use (“Использовать”).



ИНДИКАТОР БОЛИ

В нижнем левом углу экрана находится индикатор боли, испытываемой Максом (он выполнен в форме силуэта главного героя). Он отображает степень боли, испытываемой Максом в данный момент. Если этот показатель высок, движения Макса замедляются и он начинает прихрамывать. Если шкала индикатора заполнится до конца, Макс погибнет. Как и герои боевиков, Макс никогда не останавливается. Даже будучи тяжело раненным, он постепенно набирает силы, чтобы снова ринуться в бой.

Чтобы снизить боль, принимайте болеутоляющие - их можно найти в процессе игры. Одновременно можно носить до 8 упаковок с лекарством. Учтите, что после принятия лекарства должно пройти несколько секунд, чтобы оно подействовало, к тому же одна доза восстанавливает лишь часть очков здоровья. Когда Макс принимает болеутоляющее, часть индикатора бледнеет.

Реальный уровень боли отображается всей полосой, а не ярко-красной ее частью, причем дальнейший ущерб, наносимый Максу, будет отображаться увеличением именно бледно-красной полосы. Разумеется, любое лекарство лучше принимать до схватки, а не во время нее - если это, конечно, возможно.

РЕЖИМ BULLET TIME

(режим замедления): клавиша Bullet Time

Режим Bullet Time позволяет Максу замедлять время. Это помогает не только увертываться от пуль, но и дает лишние несколько секунд, чтобы как следует прицелиться.

Время, которое можно проводить в режиме Bullet Time, ограничено для каждого уровня. Оно отображается в левом нижнем углу экрана с помощью индикатора в виде песочных часов. Если режим Bullet Time активизирован, его можно включать и отключать в любой момент клавишей Bullet Time. За каждого убитого врага Макс получает добавочное время для режима Bullet Time. Кроме того, это время постепенно восстанавливается.

Если Макс успел быстро расправиться с несколькими противниками, песочные часы приобретают желтый оттенок. Это означает, что режим Bullet Time активизирован. Макс начинает действовать быстрее, и ему кажется, что время замедляет ход. Степень насыщенности желтого цвета соответствует степени замедления времени. Чем успешнее вы действуете, тем сильнее сжимается время и тем больше преимущество перед противником.



SHOOTDODGING (УКЛОНЕНИЕ ОТ ПУЛЬ):

клавиши "Влево", "Вправо", "Вперед", "Назад" + клавиша Shootdodge

В дополнение к обычному уклонению и режиму Bullet Time у Макса есть возможность уклоняться от пуль своим фирменным способом под названием Shootdodging.

Чтобы выполнить этот головокружительный трюк, нажмите клавишу движения влево, вправо, вперед или назад одновременно с клавишей Shootdodge. Драгоценных секунд от режима Bullet Time это не отрывает, а в бою дает неоценимое преимущество.

Чтобы включить режим Bullet Time без уклонения от пуль (даже в движении), нажмите клавишу Bullet Time.

Запомните. Режим Shootdodging замедляет время вокруг Макса, но Макс при этом может спокойно целиться. Используйте это преимущество. После выхода из замедленного режима Макс может продолжить стрельбу - пока не закончатся патроны в обойме.

Bullet Time Combo: по умолчанию клавиша не назначена: Клавиша Bullet Time Combo позволит включать режим Bullet Time, если Макс стоит и Shootdodging, если он движется.

Dodging (уклонение): клавиши "Влево", "Вправо", "Назад" + клавиша Jump ("Прыжок"): Умение увернуться от пули бывает иной раз весьма кстати... Удерживая клавишу движения вбок или назад, нажмите одновременно клавишу прыжка.

ВИДЕОВСТАВКИ

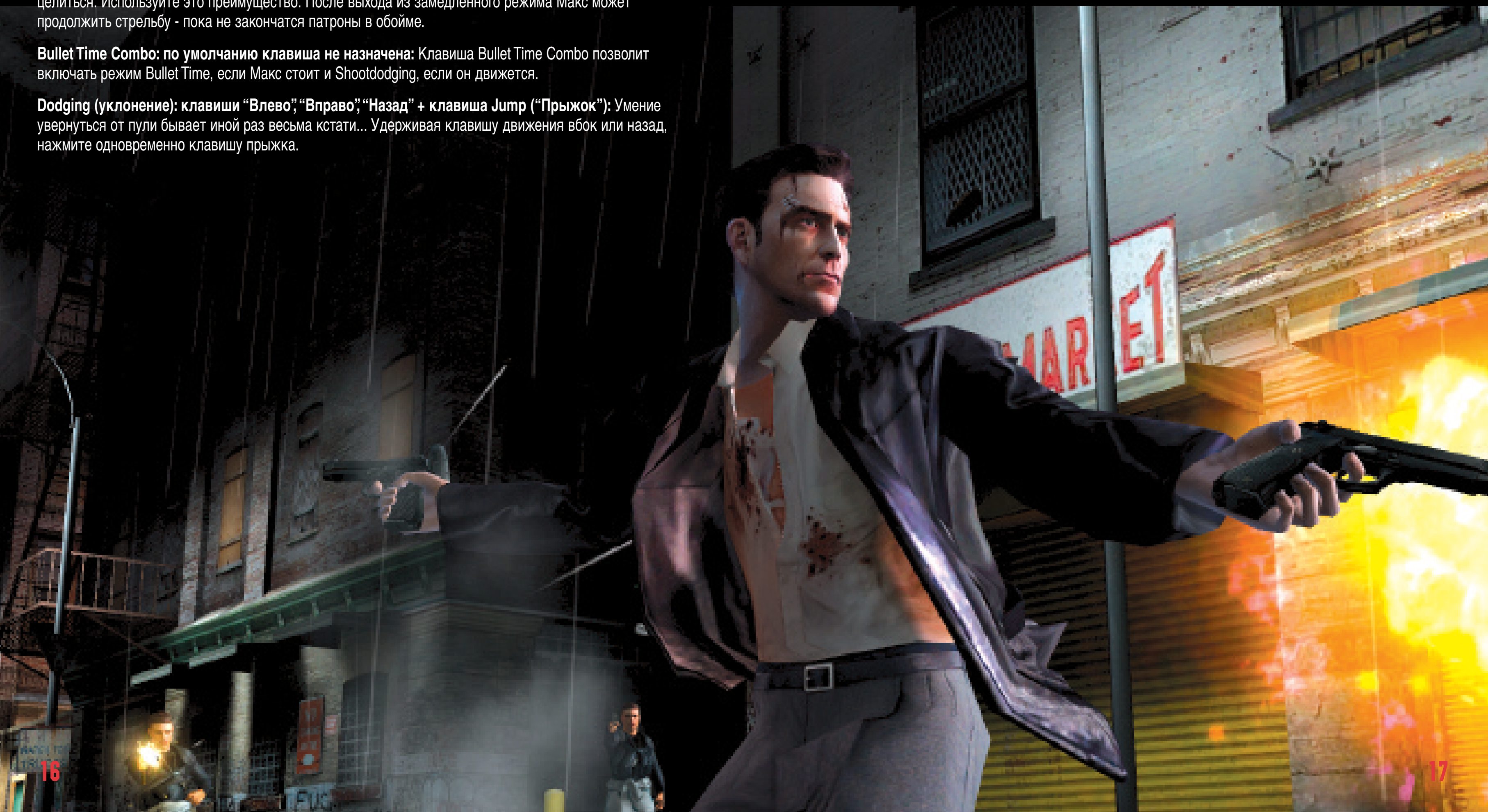
Во время сражения в игре иногда появляются видеовставки, когда камера перемещается, чтобы полнее отразить картину боя (например, в режиме замедленной съемки показывается, как пули отбрасывают ваших противников назад).

При использовании снайперского ружья иногда происходит отслеживание траектории пули. Это не только помогает лучше целиться, но и представляет собой впечатляющее зрелище.

С помощью видеовставок оформлена также часть сюжета.

Чтобы прервать видеовставку, нажмите клавишу "Использовать" (E) или клавишу "Пробел".

В режиме Bullet Time при сильном замедлении некоторые действия Макса (например, перезарядка оружия) также могут вызвать смену плана изображения.



УРОВНИ СЛОЖНОСТИ И ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ РЕЖИМЫ

DETECTIVE (ДЕТЕКТИВ)

Этот режим установлен по умолчанию, и пока вы не пройдете игру до конца хотя бы раз, другие уровни будут недоступны. В режиме Detective игра автоматически устанавливает уровень сложности, соответствующий вашей подготовке. В зависимости от того, как вы играете, противники могут начать играть сильнее или слабее. Собственно, если вы мастер своего дела, вам довольно быстро встретится достойный противник.

Когда вы пройдете игру до конца, откроется доступ к другим режимам игры.

HARD BOILED (ОХОТНИК)

В режиме Hard Boiled, в отличие от предыдущего, игра не приспосабливается к способностям игрока. Все противники выдают максимум того, на что способны.

DEAD ON ARRIVAL (ЗАГНАННЫЙ ЗВЕРЬ)

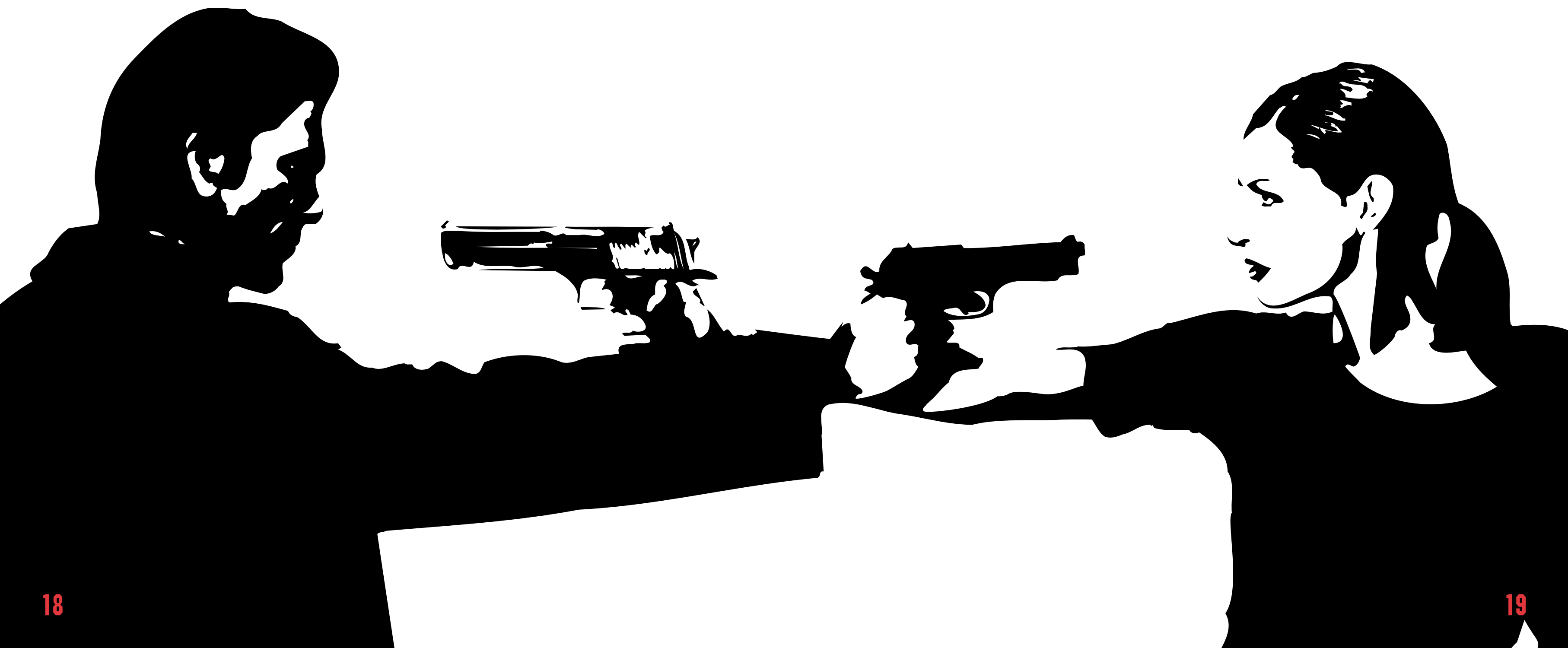
Режим не для слабонервных! Противник так же силен, как и в режиме Hard Boiled, а количество сохранений на уровень ограничено. Этот режим становится доступен только после прохождения игры в режиме Hard Boiled.

NEW YORK MINUTE (ВРЕМЯ НЕ ЖДЕТ)

Специально для тех, кто не хочет тратить время впустую. Каждую карту необходимо пройти за определенное время, которое отмеряется тикающим таймером. Если вы не успеете, Макс погибнет. Чем больше противников вы убьете, тем больше дополнительного времени у вас появится. На время просмотра ленты комиксов и видеовставок таймер останавливается, а в режиме Bullet Time - замедляется. Результаты сохраняются, так что в конце игры у вас есть возможность оценить, насколько быстро вы действовали в этот раз. Разумеется, чем быстрее, тем лучше. Этот режим доступен после прохождения игры в режиме “Детектив”.

DEAD MAN WALKING (ОБЛАВА)

Рано или поздно смерть вас настигнет. Вопрос в том, как долго вы сможете водить ее за нос. Чем дольше вы продержитесь в этой смертельной схватке, тем больше заработаете очков. В начале игры на карте присутствует один противник, затем их становится все больше и больше. Любой убитый враг воскресает через пять секунд. Убийство каждого противника дает вам дополнительно две секунды. Как и режим New York Minute, режим Dead Man Walking разблокируется после первого прохождения игры.



ОБЩИЕ СОВЕТЫ ПО ИГРЕ

Самое главное! Полностью используйте возможности Shootdodging и Bullet Time. Это позволяет получить преимущество перед "плохими парнями", аккуратнее целиться и получать меньше повреждений. Без этих режимов пройти игру Max Payne 2 будет крайне непросто.

Обыскивайте каждый уголок! Оружие и упаковки с обезболивающим могут обнаружиться в совершенно, казалось бы, неподходящем для этого месте.

Не забывайте про взрывчатые вещества. Одним выстрелом по бочке со взрывчаткой или ящику с боеприпасами можно уничтожить сразу несколько врагов.

Если вам предлагают подраться, не отказывайтесь. Но лезть на рожон самому не всегда разумно. Внимательно следите за действиями противника - и преимущество будет за вами.

Заговаривайте со всеми персонажами, которых встретите. От них можно получить ценные сведения, лекарства или оружие.

Если Макс принимает упор на колено (функция Crouch, клавиша С), когда в него стреляют, то вероятность, что в него попадут, несколько уменьшается. Можно сгруппироваться за каким-нибудь объектом - это даст вам несколько секунд, чтобы сменить обойму. Стрелять из снайперской винтовки тоже удобнее из упора на колено.

В перестрелке лучше постоянно передвигаться. Замерев на одном месте, вы сильно облегчаете жизнь противнику. Смещайтесь в разные стороны, перекатывайтесь с места на место и прячьтесь на стены и колонны, если нужно перезарядить оружие.

Иногда лучшая оборона - это наступление. Если вас окружают, не отступайте. Прорываясь вперед и убивая противников, Макс зарабатывает дополнительные секунды Bullet Time - что позволит ему склонить чашу весов на свою сторону.

Ваши противники непохожи друг на друга. Кто-то сильнее, кто-то надел бронежилет... Некоторые части тела уязвимее, чем другие - пользуйтесь этим.

В режиме Bullet Time не забывайте следить за выстрелами и уклоняться от пуль. Это неплохой способ оставаться живым в ожесточенной перестрелке. Используйте Bullet Time для прицеливания.

Не забывайте о записях на автоответчиках, теле- и радиорепортажах и других вещах, привлекающих внимание Макса во время игры.

